

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA TIMBUL BERBAHAN
BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD**

Robi

Dhiniaty Gularso, S. Si, M.Pd

PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta (E-mail Gobel_powel@yahoo.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran peta timbul berbahan bekas pada mata pelajaran IPS kelas V SD serta untuk mengetahui bagaimana pengembangan media peta timbul berbahan barang bekas. Serta untuk mengetahui kualitas media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD ditinjau dari aspek validitas, mendeskripsikan respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, mengetahui daya tarik media pembelajaran peta timbul berdasarkan hasil wawancara, dan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pulokadang Kecamatan Jetis. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Pulokadang sebanyak 21 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Developmen* yang mangacu model pengembangan Sugiyono dalam bukunya Borg and Gall. Tahapan penelitian ini meliputi (1) mengidentifikasi potensi masalah;(2) pengumpulan data (3) mendesain produk; (4) validasi pakar/ahli;(5) revisi; (6) uji coba produk terbatas; (7) revisi; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi; (10) produk akhir. Teknik dan pengumpulan data: pedoman wawancara, angket, unjuk kerja, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan menggunakan perhitungan prosentase dan rata-rata.

Berdasarkan hasil penilitian dapat disimpulkan bahwa,(1) kualitas produk dari ahli media dan ahli materi dalam katagori sangat baik dengan skor rata-rata 4.28, dimana rata-rata 4.28 berada pada interval $\bar{x} > 4.20$ (2) Respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran dalam katagori sangat baik dengan skor rata-rata 4.36, (3) daya tarik media pembelajaran dalam katagori baik karena dari 11 pertanyaan yang diajukan sebagian besar jawaban guru setuju dan sesuai apabila media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran, (4) terdapat peningkatan prestasi belajar setelah penggunaan media pembelajaran peta timbul, peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar yaitu 52.38 % pembelajaran sebelum menggunakan media, dan 76.19% pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas layak diunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media, Media Peta Timbul, Ketuntasan Belajar

ABSTRAK

This research aims to develop learning media's relief map from trash on IPS (social sciences) lessons of the 5th grade elementary school and to know how was the development of media's relief map from trash and determine the quality of learning media's relief map from trash for the elementary students in 5th grade, taken from validity aspects, describes the responses of teacher and students from that learning media, figure out the

magnificent of learning media's relief map based on interviews, figure out the students achievements after using that learning media.

This research was held in Muhammadiyah Pulokadang elementary school in Jetis districts. The subjects research are the elementary students of SD Muhammadiyah Pulokadang Jetis in 5th grade from 21 students. This type of research is development research based on development model of Sugiyono on his book Borg and Gall. The steps of this research is: (1) identify the problem potentials (2) collecting data (3) design the product (4) validity from the expert (5) revision (6) trials limited products (7) revision (8) utility testing (9) revision (10) the final product. The technique data analysis is by calculating percentage and average.

Based on the results can be concluded that: 1) the product quality from the media experts and subjects matter in a very good category with an average score 4,28 which is in interval $\bar{x} > 4.20$. 2) the teachers and students responses based on the learning media is in a very good category with an average score 4,36. 3) the magnificent of learning media is in a good category because from 11 questions that asked, most of the teachers agreed and appropriate if this learning media is used for studying. 4) there is an increased on learning achievement after using a relief map learning media. The increase can be seen from the settlement of learning which is 52,38 % of learning before using media and 76.19 % of learning after using this learning media. From these result it was stated that a relief map learning media made from the trash is good to using in learning activities.

Key word : media development, media's relief map, mastery learning.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan. Hal ini tercantum dalam pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945 (amandemen) yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Dengan demikian pendidikan merupakan hak asasi manusia yang harus dipenuhi dan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Hal ini berhubungan dengan tujuan adanya pendidikan itu sendiri yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3. Dalam pasal tersebut dinyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, jelaslah bahwa pendidikan tidak hanya membentuk manusia yang berilmu tetapi juga harus mampu membentuk manusia yang memiliki budi pekerti dan sikap yang baik. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan haruslah berjalan dengan efektif agar tujuan tersebut dapat tercapai. Tujuan pendidikan dapat tercapai melalui berbagai proses pendidikan. Proses pendidikan pada umumnya selalu berhubungan atau tidak terlepas dari lingkungan.

Media pembelajaran menjadi sumber penting untuk menunjang proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran sekarang ini menjadi penghubung antara guru dan siswa dimana guru saat ini berperan sebagai fasilitator, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat menjembatani permasalahan keterbatasan daya serap siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Membuat media pembelajaran bagi sebagian pendidik mungkin

adalah hal yang mudah. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari kegiatan proses pembelajaran untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung (Trisnaningsih, 2007: 3).

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena didalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial banyak mengandung pesan-pesan abstrak, konsep-konsep angin, waktu kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demografi, nilai, peranan, permintaan atau kelengkapan, kenampakan alam, pembagaian waktu dan lainnya. Untuk itu, dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahun Sosial perlu dibuat gambar, peta, lambang, grafik untuk mengkongkrikan konsep yang abstrak sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Hasil observasi peneliti tanggal 20 maret 2016 di SD Muhammadiyah Pulokadang Kecamatan Jetis di kelas V dengan materi keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia, terdapat permasalahan-permasalahan dalam proses belajar-mengajar. Adapun permasalahan tersebut adalah minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan kurangnya pengembangan media kongkret sehingga mempengaruhi rendahnya tingkat interaksi dan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar-mengajar. Disamping itu minat belajar siswa juga tergolong rendah pada saat proses

kegiatan belajar-mengajar berlangsung terutama pada saat pembelajaran peta. Hal ini dikarenakan kurangnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran peta supaya lebih menarik. Permasalahan-permasalah tersebut tentunya sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa dibutuhkan suatu strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan interaksi, perhatian, serta minat belajar dalam proses pembelajaran. Media pembelejaran yang sesuai dalam pembelajaran keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia yaitu media pembejaran peta timbul. Peta timbul adalah peta yang digambarkan dengan tanah liat dan sebagainya sehingga gambarnya tampak seperti keadaan yang sebenarnya.

Penggunaan media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPS khususnya dalam pembelajaran tentang peta. Peta timbul berbahan barang bekas ini dirancang dan didesain untuk memudahkan siswa dalam membaca peta. Hal tersebut dikarenakan peta timbul mempunyai permukaan tampak seperti kaadaan yang sebenarnya. Disamping itu dengan media ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan peta. Berdasarkan Pemikiran di atas, Penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Timbul Berbahan Barang Bekas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD” Berdasarkan

latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas untuk siswa kelas V SD ?
- 2) Bagaimanakah kualitas media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD ditinjau dari aspek validasi ahli materi dan ahli media?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas ?
- 4) Adakah peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas? Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui pengembangan produk media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas untuk siswa kelas V SD.
- 2) Mengetahui kualitas media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD ditinjau dari aspek kevalidan berdasarkan ahli materi dan ahli media.
- 3) Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas yang nantinya dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis.
- 4) Mengetahui peningkatan rata-rata ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran peta timbul berbahan barang bekas.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis
- a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran yang ramah lingkungan.
- b. Menghasilkan media pembelajaran peta timbul

yang dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
- a. Bagi guru:
 - 1) Diperoleh media pembelajaran yang dapat membantu dalam pembelajaran dan diharapkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
 - 2) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik.
 - 3) Meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru untuk menemukan berbagai cara terbaik dalam memberikan pembelajaran yang maksimal.
- Bagi Siswa:
 - 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
 - 2) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasai.
- c. Bagi Peneliti: Banyaknya proses yang akan dilalui peneliti dan hasil akhir penelitian ini, akan banyak memberikan pengetahuan baru pada peneliti. Peneliti sebagai calon guru akan semakin banyak menemukan ide baru dalam berlatih mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan mulia yaitu memberikan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Landasan Teori

Menurut Azhar Arsyad, (2011: 2-3) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Senada dengan hal tersebut, Dina Indriana, (2011: 16) mengungkapkan bahwa media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam

pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran serta merangsang proses pembelajaran.

Menurut Ahmad Susanto (2014: 7), Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Menurut Rudi Gunawan (2013: 51), mengungkapkan, bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut. 1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis serta kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan. 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, maupun global.

Menurut Hoetomo (2005: 390), “prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya. Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan“. Menurut Djamarah (1994: 19), “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah diteliti dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok“. Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah suatu hasil yang telah

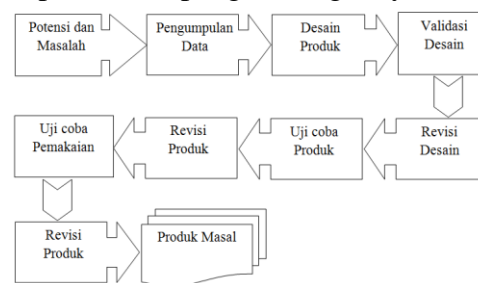
diperoleh atau dicapai dari aktivitas yang telah dilakukan atau dikerjakan.

Menurut Slameto dalam Muhammad Faturahman (2012: 120), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu: 1) Faktor Internal terdiri dari: a) Faktor jasmaniah. b) Faktor Psikologis. 2) Faktor Eksternal terdiri dari: a) Faktor keluarga. b) Faktor sekolah. c) Faktor masyarakat.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kualitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan berupa peta timbul berbahan barang bekas Sugiyono (2011:409)

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model Sugiyono. Berikut bagan tahapan model pengembangannya :



Dalam penelitian ini melihat kualitas lembar validasi menggunakan instrument. Instrument yang digunakan dalam menilai kualitas lembar validasi berupa angket dan angket yang di nilai adalah Instrumen kualitas media pembelajaran, angket Respon Siswa, Respon Guru, dan Tes.

Kualitas media pembelajaran ditentukan dari hasil penilaian pada lembar evaluasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi serta beberapa guru kelas V. Dari hasil tersebut

dihitung dengan rumus sebagai berikut Eko Putro Widyako (2009: 238), $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$ Selanjutnya skor rata-rata dikonversikan menjadi data kualitatif sebagai berikut:

Interval	Katagori
$\bar{x} > 4.20$	Sangat baik
$3.40 < \bar{x} \leq 4.20$	Baik
$2.60 < \bar{x} \leq 3.40$	Cukup baik
$1.79 < \bar{x} \leq 2.60$	Kurang baik
$\bar{x} \leq 1.79$	Tidak baik

dalam analisis tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan prestasi belajar siswa melalui pretes dan postes dan efektifitas media. Soal dalam pretes dan postes berupa tes tertulis. Rumus yang digunakan untuk mencari efektifitas media menggunakan aplikasi SPSS dengan rumus normalitas test, homogenitas, dan *Independent Samples T-Test*.

Desain pembelajaran menghasilkan rancangan pembuatan media. Rancangan yang dibuat merupakan pola dasar dalam pengembangan media. Dalam membuat rancangan tersebut, sebagai tahapan awal adalah menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran dari materi operasi hitung bilangan.

Tahapan produksi media merupakan tahap membuat media Kantong Nilai Plastik Transparan berdasarkan desain pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap produksi media melalui dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Hasil kualitas materi bahan ajar dapat diketahui dari hasil penilaian oleh ahli materi. Total skor yang diperoleh adalah 98 dari 100. Hal ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar

yang dikembangkan dilihat dari Perancangan silabus, rpp, bahan ajar, penilaian memiliki kriteria sangat baik serta dapat digunakan dengan tanpa revisi. Hasil kualitas media pembelajaran dapat diketahui dari hasil penilaian oleh ahli media, total skor yang diperoleh adalah 100 untuk penjumlahan, 95 untuk pengurangan, 92,5 untuk perkalian dan 95 untuk pembagian. Hal ini menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan dilihat dari kesesuaian dengan SK/KD, kreatifitas, kesederhanaan, usabilitas, skala, interaktivitas, penggunaan jangka panjang, dan kualitas teknis memiliki kriteria sangat tinggi serta dapat digunakan tanpa revisi. Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media kantong nilai plastik transparan, diperoleh total skor sebanyak 156 untuk IIA dan 128 untuk IIIA dengan rata-rata sebesar 100% untuk IIA dan 98% sehingga masuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil Respon guru diambil menggunakan wawancara, dari 9 aspek yang ditanyak semua dijawab positif sehingga diperoleh skor total 9 dan persentase sebesar 100% sehingga masuk katagori sangat tinggi dan dapat digunakan tanpa revisi. Setelah melihat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran keping rumus putar. pretes dan postes peneliti membahas tentang hasil penilaian soal pretes dan postes dengan agket yang di isi oleh ahli materi. Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai soal pretes dan postes, hasil niali pretes dan postes diperoleh data nilai 100, nilai persentase ketuntasan klasikal pretes dan postes kelas IIA dan IIB yakni, 38%, dan 85% serta 34% dan 84%. Kemudian untuk kelas control IIB dan IIB yakni, 36% dan 66% serta 33 % dan 66%..

Nilai persentase ketuntasan yang tidak sama menandakan bahwa terdapat perbedaan diantara hasil pretes dan posttest. Hal ini berarti pembelajaran dengan media keping rumus putar efektif digunakan. Selain itu keefektifan pembelajaran juga bisa dilihat apakah nilai posttest setelah menggunakan media sudah mencapai KKM (75). Hal ini ditunjang dengan hasil SPSS dengan *signifikansi 0,000* yang berarti bahwa media efektif untuk pembelajaran kantong nilai plastik transparan.

Pada pengembangan media pembelajar ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama kantong nilai plastik transparan. Prosedur pengembangan media ini mengacu pada prosedur yang dilakukan oleh Sugiono sesuai yang dituliskan dalam bukunya. Namun pada pengembangan ini peneliti mengembangkan media hanya samapai tahap kedelapan. Berikut ini adalah langkah-langkah Potensi dan masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian.

Kualitas produk media ini terbukti sangat baik terlihat dari hasil validasi sebagai berikut. Medi apenjumlahan skor 100, pengurang skor 95, perkalian skor 92,5 dan pembagian skor 95. Dengan besarnya angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriteria yang didapat dari validasi tersebut adalah baik dan dinyatakan dapat dipergunakan untuk pembelajaran.

Efektifitas ini dapat dilihat dari hasil uji komparasi yang dimana hasil ini menggunakan *Independent Samples T-Test* ini membandingkan dua nilai antara pretes dan postes. Kedua nilai tersebut menghasilkan signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 berarti H_0 ditolak. Maka hipoteses alternatif menyatakan bahwa rata-

rata hasil setelah menggunakan media pembelajaran tidak sama atau berbeda secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran. Maka pembelajaran menggunakan media keping rumus putar membuktikan bahwa tingkat efektifitasnya lebih tinggi.

Ketuntasan belajar siswa diperoleh hasil sangat tinggi hal ini terlihat dari skor yang diperoleh sebagai berikut, persentase nilai 85% untuk kelompok besar IIa dan 84% untuk kelompok besar IIIa dengan kelas control sebesar 66% dan 66%.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Pengembangan media kantong nilai plastik transparan dalam pembelajaran Matematika kelas II dan III SD Negeri Sumowono telah dilakukan dan melalui 8 tahap, yaitu: analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan produk akhir. Pengembangan telah dilakukan dengan baik dan menghasilkan kriteria sangat baik. 2) Kualitas produk media kantong nilai plastik transparan yang dikembangkan memiliki kriteria baik ini sesuai dengan hipotesis awal, dan terbukti dengan hasil respon siswa yang rata-rata mendapat kriteria sangat tinggi, validasi ahli media dan validasi materi dengan nilai kisaran 92,5 sampai 100 ini membuktikan bahwa kualitas media kantong nilai plastik transparan sangat baik. 3) Media pembelajaran kantong nilai plastik transparan yang dikembangkan adalah efektif pada materi operasi hitung bilangan ditinjau dari pemahaman konsep serta berdasarkan perhitungan uji *independent samples test* SPSS

yang *signifikansi (2-tailed)* menunjukkan 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 sehingga H_a di terima dengan kriteria efektivitas pembelajaran dengan media kantong nilai plastik transparan lebih baik dari pembelajaran secara konvensional. 4) Ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran kantong nilai plastik transparan yakni tinggi, berdasarkan hasil prosentase nilai 85% untuk kelompok besar IIa dan 84% untuk kelompok besar IIIa dengan selisih 66% dan 66%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut,

1. Bagi Guru 1) Guru sebaiknya dapat melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran. 2) Media pembelajaran yang dibuat sebaiknya memperhatikan kebutuhan siswa, dan karakteristik pelajaran.

2. Bagi Sekolah 1) Sekolah sebaiknya dapat menyediakan fasilitas dalam menunjang kegiatan pembelajaran. 2) Fasilitas sekolah yang ada hendaknya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin terutama untuk menunjang kegiatan pembelajaran. 3) Sekolah dapat memotivasi guru untuk dapat memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian pengembangan media kantong nilai plastik transparan selanjutnya. 2) Media kantong nilai plastik transparan yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya sebaiknya dibuat semakin mudah dalam pemanfaatannya, sehingga harapannya tidak ada

siswa yang kesulitan ketika menggunakan media tersebut.

Daftar Pustaka

- Abdul Halim Fathani. 2012. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Ach. Jazuli. 2015. *Perkembangan Pemahaman Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Bulat dalam Setting Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Media "Moger" di Kelas IV*. Yogyakarta: UNY
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prada Media Group
- Alwi at Al. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Arif Prastiti. 2004. *Cara Mudah Mengatasi Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan dengan SPSS 2012*. Jakarta: Gramedia
- Asnawi, S. 2002. *Teori motivasi*. Jakarta: Studia press
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharudin dan Esa N. Wahyuni, 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bambang Sutjipto. 2011 *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Dede Suratman. 2007. *Pemanfaatan Ms Power Point*. Pontianak: Cakrawala Kependidikan.
- Dendy Sugiono. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press Jogjakarta
- Dr. Paul Suparno. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius

- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Hasan Alwi Et Al. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rosda ISBN
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Pres.
- Imam Ghozali. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Muchtar A Karim, dkk. (1996). *Buku Pendidikan Matematika I*. Malang : Depdikbud.
- Nana Sudjana dan Rivai. 2001. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja rosda karya.
- Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty. Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rudi Susilana & cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ruseffendi. ET. 1994. *Pendidikan Matematika 3 Materi Pokok Program Penyetaraan DII PGSD*. Jakarta : Depdikbud.
- Ruseffendi. ET. 2006. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)*. Bandung : Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Hajiyati . 2008. *Peningkatan Pemahaman Konsep Simetri Melalui Model Pembelajaran Kreatif Dengan Permainan Matematika*. Surakarta : Fkip Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wachyudi Eksan Gani. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Alat Peraga Kantong Nilai Plastik Transparan Pada Materi Penjumlahan Bersusun Siswa Kelas III SDN 2 Gambesi Kota Ternate*. Maluku: LPMP Maluku Utara